

Firenze nel Settecento – Ottave sulla bassetta

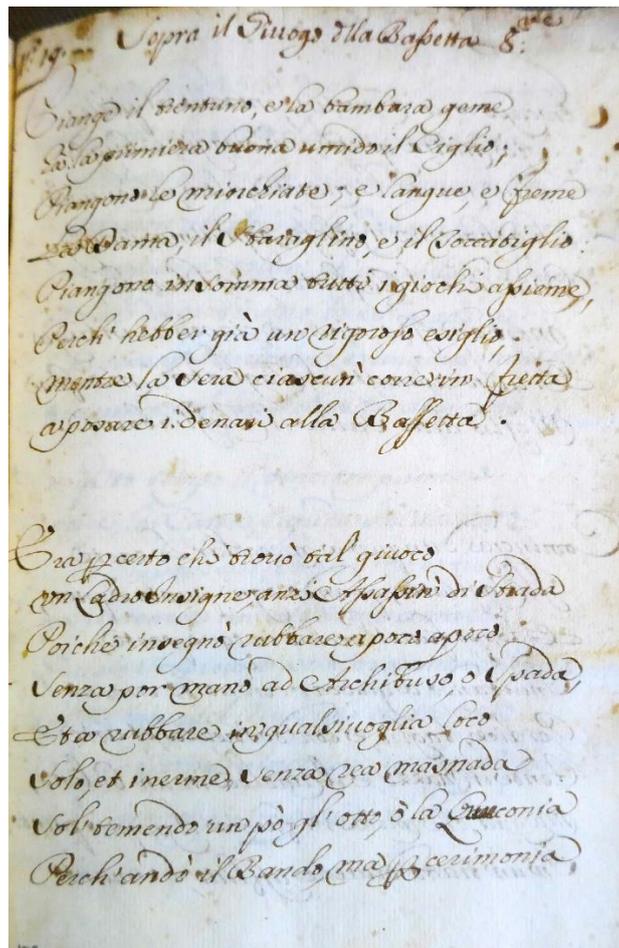
Franco Pratesi

1. Introduzione

Questo studio si può considerare come il seguito di uno comunicato poco fa su altre ottave, composte sul gioco dell'ombre.¹ Qui siamo in un ambiente diverso perché il gioco di carte alla base della poesia è ora un gioco d'azzardo e non siamo più nel Seicento. Per quanto in nessuno dei due casi sia definita con certezza la località, è evidente – anche dai documenti conservati insieme – che siamo sempre nella città di Firenze, o quanto meno nel suo territorio.

In realtà il processo storico delle mode dei giochi di carte a Firenze avrebbe lasciato prevedere piuttosto una presenza alla rovescia, nel Seicento il gioco d'azzardo e nel Settecento il gioco cosiddetto di commercio o di data. Tuttavia, siamo ancora verosimilmente nel granducato mediceo, quando le leggi che intendevano contrastare il gioco d'azzardo erano applicate con varie eccezioni, molte deroghe, e scarsi controlli. Saranno poi i granduchi lorenesi a combattere più efficacemente il gioco d'azzardo, che qui vediamo ancora imperante.

Intendo copiare integralmente il testo poetico manoscritto conservato nella Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze,² inserendo poche note di commento, prima di fornire qualche altra notizia sul gioco e concludere la presentazione.



Firenze, BNCF, Fondo Nazionale, II. VII. 51, N. 19
(Riproduzione vietata)

¹ <https://www.naibi.net/A/OMBRE.pdf>

² BNCF, Fondo Nazionale, II. VII. 51, ultimo inserto.

2. Le ottave

1

N° 19. Sopra il Giuogo della Bassetta. Ottave
 Piange il trentuno, e la bambara geme
 hà la primiera buona umido il Ciglio;
 Piangono le minchiate;³ e langue, e freme
 La Dama,⁴ il sbaraglino, e il toccatiglio:⁵
 Piangono insomma tutti i giochi assieme,
 Perch'hebbèr già un rigoroso esiglio,
 mentre la sera ciascun' corre in fretta
 a posare⁶ i' denari alla Bassetta.

2

Era per certo chi trovò tal giuoco
 Un Ladro Insigne, anzi Assasin' di Strada
 Poiche insegnò rubbare a poco a poco
 Senza por mano ad Archibuso, o Spada,
 Et a rubbare in qualsivoglia loco
 Solo, et inerme, senza rea masnada
 Sol' temendo un po' gl'otto,⁷ ò la Quarconia⁸
 Perch'andò il Bando, ma per cerimonia.⁹

3

In capo a un Tavolino, intorno al quale
 Stà molta gente, con disagio, e briga,
 È un monte di moneta, alta, e Triviale
 ch'ad haverne il possesso, ogn'alma instiga,
 Qui siede il Tagliator, che liberale
 mostrandosi a ciascun, ciascuno intriga
 Ei vien chiamato il Tagliator, ma forse
 Meglio detto saria il tagliaborse.

4

Comincia dunque a mescolar le carte
 Il Tagliator, quando ogni punto è pieno,¹⁰
 E doppio fissa l'occhio in ogni parte
 Invitando a giuocar con volto ameno
 Poi dice, taglio, e con destrezza et arte
 Fende il mazzo, e il rivolta in un baleno,
 ma quel, che mira in faccia il proprio punto

In un tratto diviene afflitto e smunto.¹¹

5

A fare ei dice; e tutti gl'altri intanto,
 Speran, che sotto il di lor punto sia;
 ma un solo al fin di guadagnarlo hà il vanto,
 esclamon gl'altri è la disgrazia mia,
 e soggiunge talun, ch'a quello è a canto
 non è disgrazia no, bensì pazzia.
 Chi pensasi arricchir, è un gran merlotto
 Se vince solo quel che stà al di sotto.

6

In questo tempo il vincitor primiero
 Torce la Carta,¹² e grida poi vò paro,
 Paro risponde il Tagliator, e fiero
 fà divenire un'altro core amaro;
 Questo sospira, e poi soggiunge altiero,
 Rivà, ma quel Rivà gli costa caro
 Poiche se ne vince un, molti ne perde
 E si riduce presto presto al verde.

7

Se per fortuna a quel ch'hebbe la faccia
 Vien la carta in favor, soggiunge è fatta,
 Per fortunato allora ognun lo spaccia,
 Perche se non la vince, almen l'impatta
 E ben tien la fortuna per le Braccia.
 Quello ch'in tal maniera si ricatta
 E poi che a lungo andar, perde ambedue
 Guadagna un Corno e manda male un Bue.

8

Pien di speranza quel, ch'il paro attende
 Risolve d'anco far sette a levare,¹³
 giulivo col pensier, brama, e pretende,
 con poca somma di voler sbancare:
 vien' mal la carta, et il denaro prende
 Il Tagliator', e quel fà brontolare
 È pazzo, allora, dicono i più scaltri

³ Sono ricordati i principali giochi di carte di tutte le famiglie, il trentuno da banco, la bambara e la primiera buona da invito, le minchiate di data. Presto sarà il faraone a prendere il posto della bassetta.

⁴ La dama era sicuramente un gioco molto diffuso, ma se ne hanno poche notizie prima degli importanti manuali dell'Ottocento.

⁵ Lo sbaraglino e il toccatiglio, propriamente toccadiglio, erano giochi della famiglia della tavola reale, poi rappresentata specialmente dal backgammon.

⁶ Perché si mettono fisicamente, o tramite gettoni, sopra la carta su cui si punta.

⁷ Gli Otto di guardia e balia erano una magistratura fiorentina in carica dal 1378 al 1777 con compiti di controllo su varie forme di criminalità.

⁸ Grande edificio vicino al Palazzo Vecchio in cui venivano raccolti i ragazzi di strada poveri.

⁹ Chiara rappresentazione della scarso seguito della legge. La diffusione dei giochi d'azzardo non poteva diminuire significativamente con leggi severe che potevano essere aggirate facilmente.

¹⁰ Quando tutte le puntate sono state posate sulle carte sul tavolo.

¹¹ La prima carta alzata dà vincita immediata al banco.

¹² È il segnale che si intende puntare di nuovo su quella carta, senza ritirare la vincita.

¹³ Un'altra puntata fatta sulla carta vincente senza ritirare la vincita.

Chi arrischia il suo per guadagnar quel d'altri.

9

Talun, che fà da Satrapo,¹⁴ e Dottore
Ch'è necessario il contentarsi afferma,
Ma se dura a giocar cotal Signore
Con tutto il suo sapere, esce di scherma:¹⁵
Ride dentro di sé il Tagliatore
Perche senz'altro hà la speranza ferma,
Con sì gustoso, et util giocolino,
far tutti rimaner senz'un quattrino.

10

Perciò si studia a far delle coppiette
E dar la faccia al mettitor migliore
Ch'egli accetti il denar sù Le terzette
Ascrive ogn'uno a singolar favore;
Ma se n'accorge, e pente chi vi mette
Con disgusto più fier, pena maggiore,
Mentre quasi La tien pòsta sicura
E fin che non vien mal, non hà paura.

11

A fare il paro, il Tagliator' esorta
Sette a levare, e quindici da porre,¹⁶
E in modo tal, con gentilezza accorta
Qualche vinto denar, di man sa torre.
Grida tal'un, non entri in questa posta,
chi non hà la virtù, sapersi apporre.
Risponde un' altro, canchero al Barzini,¹⁷
Che non insegna, a vincere i quattrini.

12

Al proseguir di si leggiadra festa,
Chi bestemmia, chi grida, e chi s'adira,
Chi le man' morde, e chi graffia la testa,

Chi alza gl'occhi al Ciel, e chi sospira,
Chi finisce i quattrin', e chi gl'impresta
Chi se ne v`a, chi entra, e chi rigira¹⁸
Ma non si trova al fin, un sol fra Cento,
Che si parta di li, lieto, e contento.

13

Benché racchiuda in se tanto svantaggio
È però questo gioco sì goloso,
che vi cala ogni di, il dotto, e'l Saggio,
L avaro, il Bacchettone, e l'ambizioso;¹⁹
Perche spera ciascun' con gran' vantaggio
vincer con poco, e farsi denaroso;
ma chi dura a giuocar, conosce indarno
ch'`a buttato il denar, come per Arno.

14

Per giuocarvi, talun' s'impegna, e vende
Altri pigliano scrocchi,²⁰ con usura,
un altro ch'arricchir così pretende
Indebitarsi quanto puo procura.
Qualcun', ch'in altro vizio, mai non spende,
In questo, manda mal senza misura
Vi giuoca l'ecclesiastico, e l'Ebreo,
Il Cittadin, il Nobile, e il Plebeo.²¹

15

Ma tutti quanti al fin' in capo all'anno,
non si posson vantar d'andar avanti,
ne riportan bensì vergogna, e danno
E fan' col bestiammiar' oltraggio a' Santi.
Venga pur la Setta, et il Malanno
Il Canchero, e la Rabbia a' Bassettanti
Chi allegerir non vuol, borsa, e cervello
Questa Bassetta, homaj mandi in bordello.²²

3. Notizie sul gioco della bassetta

Ritengo opportuno, anche per una migliore comprensione di alcuni passaggi delle ottave, di fornire alcuni elementi sul gioco della bassetta, basandomi principalmente su un eccellente libro sui giochi di carte di tutti i paesi.²³ La bassetta è un gioco di banco introdotto in Italia come probabile

¹⁴ Personaggio autoritario oltre il suo merito, dai satrapi dell'impero persiano.

¹⁵ Prima invita gli altri alla calma e poi si ritrova in un duello.

¹⁶ Temini tecnici per le due puntate successive su una carta, ripuntandoci sopra invece di ritirare la vincita.

¹⁷ Nella seconda metà del Seicento, per molti anni successivi Francesco Barzini fece pubblicare a Firenze calendari con i pronostici astrologici; si dichiarava professore di astronomia ma non se ne trova traccia nel Dizionario Biografico degli Italiani.

¹⁸ Tanti "chi" per far immaginare il continuo e frenetico viavai di persone con continui trasferimenti di denari.

¹⁹ Anche i personaggi che come categoria dovrebbero logicamente resistere meglio alla tentazione dell'azzardo sono ben rappresentati al tavolo da gioco.

²⁰ Prestiti di improbabile o impossibile restituzione.

²¹ Attorno al tavolo da gioco sono presenti categorie di persone che non avrebbero nessun'altra possibilità di ritrovarsi insieme.

²² Finale decisamente insolito. L'autore approfitta evidentemente del genere femminile del nome del gioco per personificare la bassetta e mandarla a lavorare nel bordello, senza considerare però che di perdite di denari e altri danni ne avrebbe potuti procurare anche da lì.

²³ D. Parlett, *The Oxford Guide to Card Games*. Oxford 1990.

derivazione dal lanzicheneco o zecchinetta, e poi diffuso in tutta l'Europa, e specialmente apprezzato dai personaggi di alto rango, che potevano sopportare meglio le perdite, spesso elevate a questo gioco.

Ognuno dei giocatori-puntatori, in numero variabile ma di solito quattro, ha davanti a sé sul tavolo una fila di tredici carte, tutte quelle di un seme del mazzo di 52; di tutte le carte conta solo il valore numerico da 1 a 13. Il mazziere ha in mano un mazzo completo di 52 carte e decide il valore della puntata che i giocatori possono fare (diversamente dal gioco del faraone in cui sono i puntatori a fissarlo) ponendo il numero corrispondente di gettoni su una o più delle tredici carte. Quando tutte le puntate sono a posto, il mazziere scopre la carta inferiore del mazzo e vince subito le puntate fatte su quella carta – lo stesso avverrà con l'ultima carta del mazzo. Quindi inizia a scoprire due carte alla volta ponendole davanti sul tavolo una a destra per sé, una a sinistra per i giocatori. Per ogni coppia scoperta il mazziere vince tutte le puntate uguali alla carta di destra e paga tutte quelle uguali alla carta di sinistra. Se le due carte sono uguali non hanno effetto (mentre al faraone il mazziere vincerebbe metà puntata).

Il giocatore che ha vinto, invece di ritirare la vincita può puntarla di nuovo sulla medesima carta. Questa modalità di gioco viene indicata piegando un angolo della carta e si chiama *sept-et-le-va* perché in caso di vincita il giocatore riceve sette volte la posta. Volendo, la stessa procedura può essere ripetuta ancora per tre volte, piegando altri angoli della carta e con l'aumento della vincita che passa rispettivamente a 15, poi a 30 e infine a 60 volte la puntata iniziale. Il puntatore che poi perde, a qualsiasi stadio, paga solo la puntata iniziale. Ovviamente un giocatore in vincita crede di avere un momento fortunato da dover sfruttare e così finisce, salvo rare eccezioni, per perdere anche quando aveva vinto.

4. Conclusione

Le ottave presentate si possono considerare come una delle tante espressioni manifestate contro i giochi d'azzardo. Giochi di carte di altre famiglie possono trovare scrittori e poeti che ne prendono le difese e ne sottolineano i pregi, ma per i giochi d'azzardo si tratta solo di un vasto ventaglio di condanne che vanno da quelle più rigorose ad altre abbastanza ragionevoli. Queste ottave nel loro insieme appaiono piuttosto equilibrate. I danni alla morale, alla vita civile, ai patrimoni, erano reali e non c'è esagerazione nel metterli in mostra. Ma le ottave vanno oltre e fanno capire che il male non stava nella tecnica del gioco, ma finiva per trovarsi principalmente nella psicologia del giocatore che non sapeva rinunciare alla probabilità di vincere, anche quando la ragione avrebbe indicato che si stava assottigliando troppo.

In fondo, in un gioco come la bassetta i vantaggi del banco non sarebbero troppo esosi. Perché anche questo gioco rimanesse nei limiti di un passatempo accettabile sarebbero state necessarie due condizioni che quasi mai si verificarono. La prima è, come detto, che il puntatore riuscisse a mantenere un comportamento ragionevole, e la deficienza relativa è illustrata bene nelle ottave. La seconda, e questa non è evidenziata nel componimento poetico, è che il mazziere mantenesse un comportamento corretto, senza ricorrere a trucchi e manipolazioni in grado di aumentare di molto i vantaggi del banco.

Insomma, se è vero che le ottave commentate qui esprimono una condanna per la bassetta, è anche vero che avrebbero potuto essere anche più severe.

Firenze, 03.05.2024
